

Roland Medal Editor

Manual de instalación y funcionamiento

Este es el manual de funcionamiento de “Medal Editor”. Consulte este manual para instalar el software o para generar los datos que utilizará el equipo de procesamiento para crear medallas.

Roland DG Corporation

Elementos que no se pueden copiar

La reproducción no autorizada de un elemento sujeto a copyright para cualquier otro objetivo que no sea el uso personal se considera violación del copyright. Roland DG Corp. no se hace responsable de la violación de copyright de terceros por los artículos realizados mediante este producto.

Lea atentamente este acuerdo antes de abrir el paquete sellado o el sobre que contiene el disco sellado.

La apertura del paquete sellado que contiene el disco implica la aceptación de los términos y condiciones de este acuerdo.

Acuerdo de Licencia Roland

Roland DG Corporation ("Roland") le garantiza el derecho no asignable y no exclusivo de utilizar los PROGRAMAS INFORMÁTICOS de este paquete ("Software") según lo descrito en este acuerdo y en los siguientes términos y condiciones.

1. Entrada en vigor

Este acuerdo entra en vigor al adquirir y abrir el paquete sellado o el sobre que contiene el disco sellado.
La fecha efectiva de este acuerdo es la fecha en que se ha abierto el paquete sellado o el sobre con el disco sellado.

2. Propiedad

El Copyright y la propiedad de este Software, logotipo, nombre, manual y toda la documentación de este Software pertenecen a Roland y a su licenciatario.

Queda prohibido:
(1) La copia no autorizada del Software o de los archivos de soporte, módulos de programas o documentación.
(2) Ingeniería inversa, desensamblado, descompilado u otro tipo de intento para desvelar el código de fuente del Software.

3. Límites de licencia

Roland no da derecho a sublicenciar, alquilar, asignar o transferir el derecho recibido según este acuerdo ni el propio Software (incluyendo los elementos que lo acompañan) a terceras partes.
No se puede utilizar el Software a través de servicios de tiempo compartido y/o sistemas de red a terceros que no estén licenciados para la utilización de este Software.

Este Software puede ser utilizado por una sola persona en un solo ordenador en que se haya instalado el Software.

4. Reproducción

Puede realizarse una copia de seguridad del Software. La propiedad del Software copiado es de Roland.
Puede instalarse el Software en el disco duro de un único ordenador.

5. Cancelación

Roland conserva el derecho de terminar este acuerdo sin previo aviso y de forma inmediata en los siguientes casos:
(1) Si se ha violado alguno de los artículos de este acuerdo.
(2) Si se ha faltado a la buena fe contemplada en este artículo.

6. Limitaciones de responsabilidad

Roland puede cambiar las especificaciones de este Software o de su material sin previo aviso.

Roland no será responsable de los daños causados por la utilización del Software o por el ejercicio del derecho licenciado por medio de este acuerdo.

7. Ley vinculante

Este acuerdo se rige por las leyes de Japón, y las partes se someterán a la jurisdicción exclusiva de los Tribunales Japoneses.



R1-040409

Tabla de contenido

Primeros pasos

¿Qué es Medal Editor?

Medal Editor es un software que se utiliza para crear imágenes en 3D a partir de imágenes en 2D, como fotos e ilustraciones. Puede grabar las imágenes en 3D sobre distintos materiales utilizando el equipo de procesamiento. Igualmente, puede añadir marcos y texto a sus diseños.
Además, puede simular las operaciones de procesamiento utilizando el software incluido “Virtual MODELA”. Puede previsualizar los resultados del procesamiento y comprobar el tiempo necesario para el mismo. Esto ayuda a reducir el tiempo perdido y el material gastado.

Visualizar la ayuda online

Para más información acerca de cómo utilizar el software y los controladores incluidos, consulte la ayuda online.

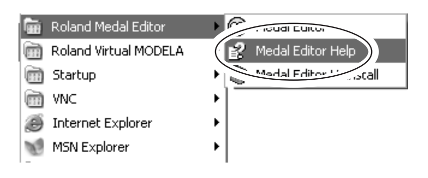
Utilizando el menú [Help]

En el menú [HELP], haga clic en [Contents].



Utilizando el menú [Inicio]

En el menú [Inicio], seleccione [Todos los programas (o Programas)], y a continuación [Roland Medal Editor] y [Medal Editor Help].



Utilizando el botón [?]

Si hace clic en el botón [?], en la parte superior derecha de la ventana, el cursor del ratón cambiará a “ ”. A continuación, haga clic en el término para visualizar una explicación.



Utilizando el botón [Help]

Si hace clic en el botón [Help], puede visualizar la información de ayuda relacionada con la ventana actual o con el software.



Capítulo 1 Instalación y configuración

Este capítulo describe los procedimientos de instalación y configuración para el software incluido y los controladores específicos.

1-1 Requisitos del sistema

Requisitos del sistema para la instalación del software

Sistema operativo	Windows 98/Me/2000/XP
Ordenador	Ordenador con Windows (se recomienda un procesador Pentium o superior)
Unidad	Unidad de CD-ROM
Monitor	Monitor compatible con Windows, con una capacidad de visualización mínima de 256 colores (recomendado millones de colores)
Memoria (RAM)	256 MB o más recomendados
Espacio libre en el disco duro para la instalación	5 MB
Interface	Puerto USB

Requisitos del sistema para la conexión USB

Sistema operativo	Windows 98/Me/2000/XP (no compatible con Windows 95 ni con Windows NT4.0.)
Ordenador	1) Ordenadores con Windows 98/Me/2000/XP preinstalado en el momento de la adquisición (También son válidos los ordenadores actualizados a Windows Me/2000/XP.) 2) Ordenadores en los que su fabricante garantice el funcionamiento de USB

- La posibilidad de realizar una conexión USB depende de las especificaciones del ordenador. Para determinar si el ordenador que utiliza permite un funcionamiento USB correcto, consulte con el fabricante del ordenador.
- Utilice un cable USB blindado con una longitud máxima de 3 metros. No utilice un concentrador USB ni similar.

1-2 Descripción general del software incluido

El software incluido en el CD-ROM adjunto es el siguiente.

Medal Editor	Medal Editor es un software para crear imágenes en 3D a partir de imágenes en 2D, como fotos e ilustraciones. Puede añadir marcos o texto a sus diseños.
Virtual MODELA	Virtual MODELA es un software para simular operaciones de procesamiento. Puede previsualizar los resultados del procesamiento y comprobar el tiempo necesario para el mismo. Esto ayuda a reducir el tiempo perdido o el material gastado.
Controlador de Windows	Se incluye un controlador USB y los controladores de Windows necesarios para transmitir datos desde el ordenador al equipo.



Para más información acerca de cómo utilizar el software incluido, consulte la ayuda online de cada software.

☞ Consulte la sección “Visualizar la ayuda online.”

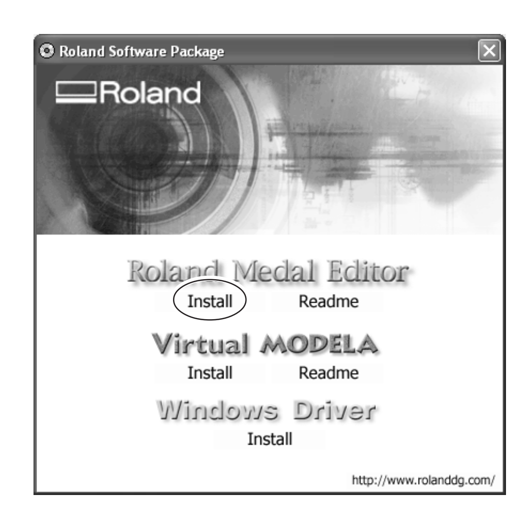
1-3 Instalar el software

1 Active el ordenador e inicie Windows.

Si realiza la instalación con Windows XP/2000, regístrese en una cuenta con derechos de “Administrador”.

2 Inserte el CD incluido en la unidad de CD-ROM.

El menú de instalación aparecerá automáticamente.

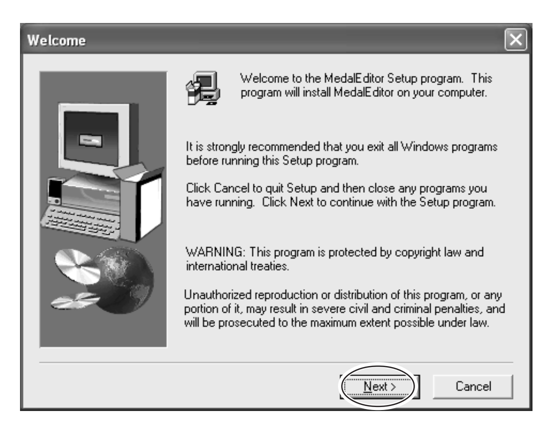


3 Instale Medal Editor.

Haga clic en [Roland Medal Editor Install].

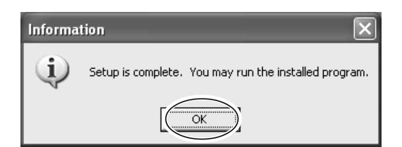
Se iniciará el programa de Instalación.

4 Siga los mensajes para realizar la instalación y terminar los ajustes del programa.



5 Haga clic en [Aceptar].

Aparece el menú Setup.



6 Continúe con la instalación de Virtual MODELA.
Haga clic en [Virtual MODELA Install].

Aparece el menú Setup.



7 Siga los mensajes para realizar la instalación y terminar los ajustes del programa.

1-4 Instalar los controladores

Windows XP



Aviso

Mantenga el equipo y el ordenador desconectados hasta que haya completado esta instalación. Si no sigue el procedimiento correcto la instalación no se podrá llevar a cabo.

☞ Consulte la sección “1-4 Instalar los controladores” “Qué hacer si la instalación es imposible.”

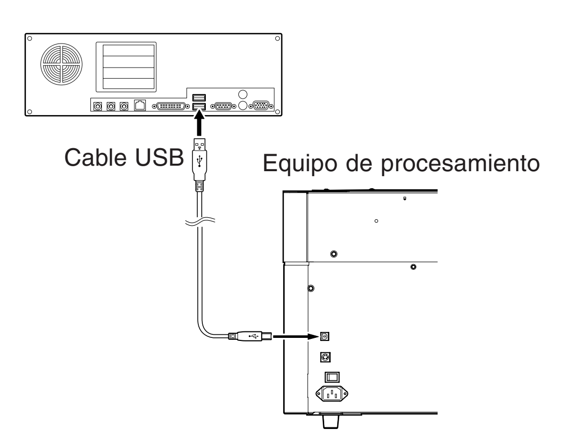
1 Antes de iniciar la instalación y la configuración, compruebe que el cable USB no esté conectado.

2 Regístrese en Windows con la cuenta de “Administrador”.

3 Inserte el CD incluido en la unidad de CD-ROM.
El menú de instalación aparecerá automáticamente.

4 Active el equipo de procesamiento.

5 Conecte el ordenador al equipo de procesamiento utilizando un cable USB.
Aparecerá el mensaje [Asistente para hardware nuevo encontrado].

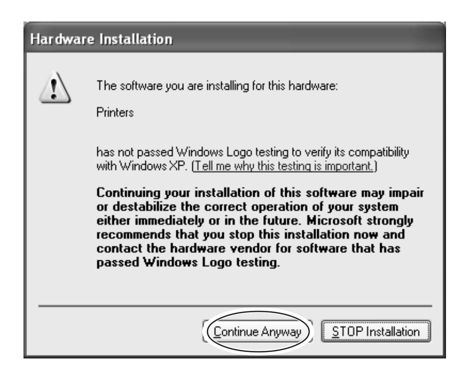


6 Seleccione [Instalar el software de forma automática (Recomendado)], y a continuación haga clic en [Siguiente].

La instalación del controlador USB se iniciará automáticamente.



7 Cuando aparezca esta pantalla, haga clic en [Continuar de todas maneras].



8 Haga clic en [Finalizar].

La instalación se ha completado.



Windows 98/Me/2000

 **Aviso**

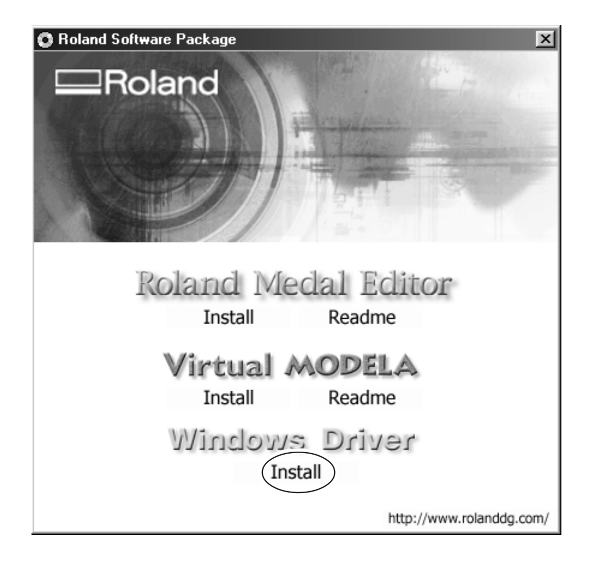
Mantenga el equipo y el ordenador desconectados hasta que haya completado esta instalación. Si no sigue el procedimiento correcto la instalación no se podrá llevar a cabo.

☞ Consulte la sección "1-4 Instalar los controladores" "Qué hacer si la instalación es imposible."

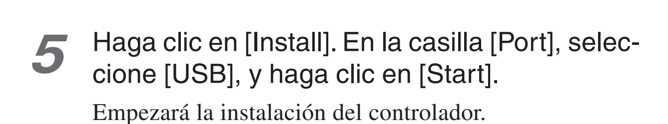
1 Antes de iniciar la instalación y la configuración, compruebe que el cable USB no esté conectado.

2 Regístrese en Windows. Si realiza la instalación en Windows 2000, regístrese con la cuenta de "Administrador".

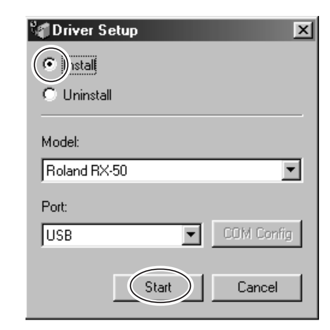
3 Inserte el CD incluido en la unidad de CD-ROM.
El menú de instalación aparecerá automáticamente.



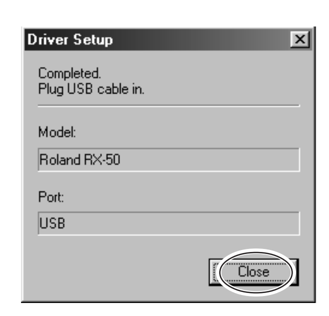
4 Haga clic en [Windows Driver Install].
Aparecerá la pantalla de la derecha.



5 Haga clic en [Install]. En la casilla [Port], seleccione [USB], y haga clic en [Start].
Empezará la instalación del controlador.



6 Cuando finalice toda la instalación, aparecerá la pantalla mostrada a la derecha. Haga clic en [Close].

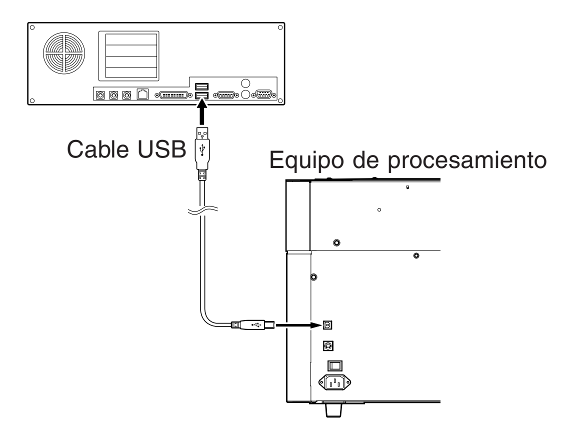


7 Cuando vuelva a aparecer el menú de configuración para la instalación, haga clic en ☒ .

8 Extraiga el CD-ROM de la unidad de CD-ROM.

9 Active el equipo de procesamiento.

10 Conecte el ordenador al equipo de procesamiento utilizando un cable USB.



Qué hacer si la instalación es imposible

Windows XP/2000

1 Si aparece la ventana [Asistente para hardware nuevo encontrado], haga clic en [Finalizar] para cerrarla.

2 **Windows XP**

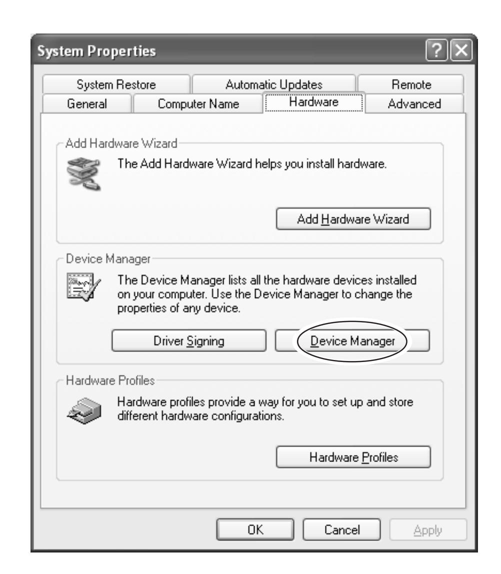
Haga clic en el menú [Inicio], y a continuación haga clic con el botón derecho en [Mi PC]. Haga clic en [Properties].

Windows 2000

Haga clic con el botón derecho en [Mi PC] en el escritorio. Haga clic en [Properties].

3 Haga clic en la ficha [Hardware], y a continuación haga clic en [Administrador de dispositivos].

Aparecerá el [Administrador de dispositivos].

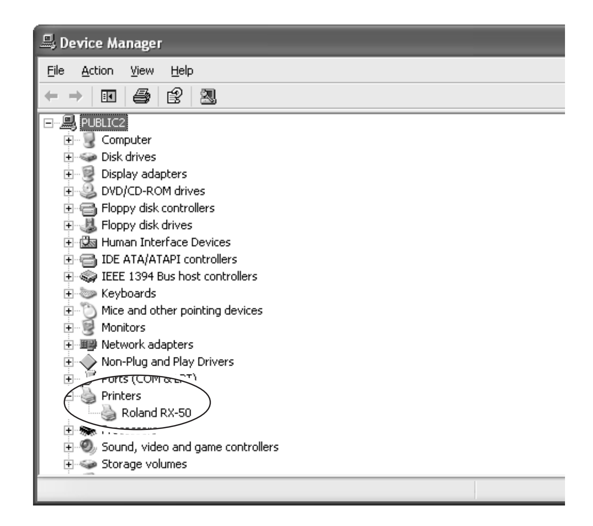


4 En el menú [Ver], haga clic en [Mostrar dispositivos ocultos].

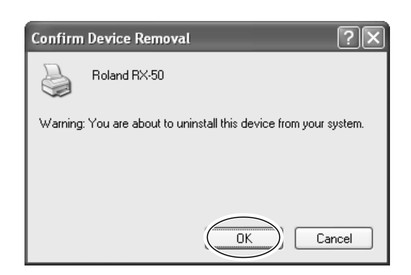
5 En la lista, busque [Impresoras] u [Otros dispositivos], y haga doble clic en él.

Cuando aparezca el equipo de procesamiento o [Dispositivo desconocido] debajo del elemento seleccionado, haga clic sobre él para seleccionarlo.

6 Diríjase al menú [Acción] y haga clic en [Desinstalar].



7 Aparecerá la pantalla de la derecha.
Haga clic en [Aceptar].



8 Cierre el [Administrador de dispositivos] y haga clic en [Aceptar].

9 Desconecte el cable USB del ordenador.

10 Desinstalar el controlador.
Siga el procedimiento descrito en el paso 3 y posteriores de la sección "1-5 Desinstalar el controlador".

11 Siga el procedimiento de la sección "1-4 Instalar el controlador" para volver a realizar la instalación desde el principio.

Windows 98/Me

1 Desconecte los cables USB del ordenador.

2 Aparecerá el menú de instalación del CD-ROM.

3 Desinstalar el controlador.
Siga el procedimiento descrito en el paso 3 y posteriores de la sección "1-5 Desinstalar el controlador".

4 Siga el procedimiento de la sección "1-4 Instalar el controlador" para volver a realizar la instalación desde el principio.

1-5 Desinstalar los controladores

Windows XP/2000

Cuando desinstale el controlador, realice la siguiente operación.

1 Antes de iniciar la desinstalación del controlador, desconecte los cables USB del ordenador.

2 Regístrese en la cuenta de Windows como “Administrador”.

3 **Windows XP**

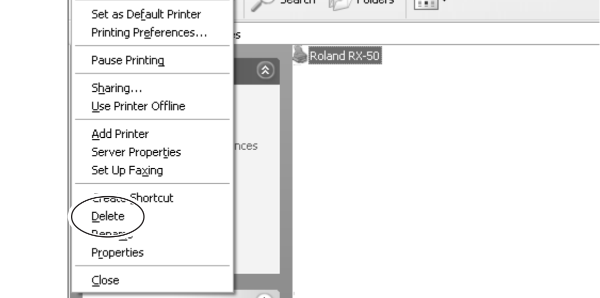
En el menú [Inicio], haga clic en [Panel de control]. Haga clic en [Impresoras y otro hardware], y haga clic en [Impresoras y otro hardware].

Windows 2000

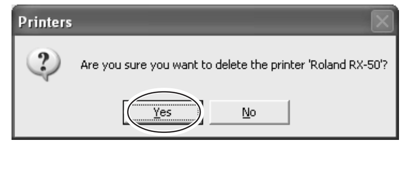
En el menú [Inicio], haga clic en [Configuración]. A continuación haga clic en [Impresoras].

4 Si aparece el equipo de procesamiento, haga clic en el icono.

En el menú [Archivo], seleccione [Eliminar].

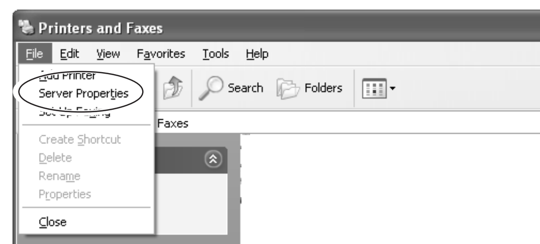


5 Cuando la pantalla le pida confirmación de la eliminación, haga clic en [Sí].



6 En el menú [Archivo], haga clic en [Propiedades del servidor].

Aparecerá la siguiente pantalla.



7 Haga clic en la ficha [Controladores].

Si aparece el equipo de procesamiento, seleccione el nombre de la lista y haga clic en [Eliminar].



8 Cuando la pantalla le pida confirmación de la eliminación, haga clic en [Sí].

Print Server Properties

Deleting this printer driver will remove it from the system. Are you sure you want to delete Roland RX-50?

Yes No

9 Inserte el CD incluido en la unidad de CD-ROM.

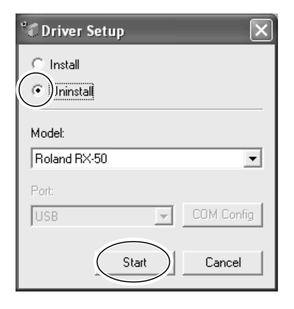
El menú de instalación aparecerá automáticamente.

10 Haga clic en [Windows Driver Install].

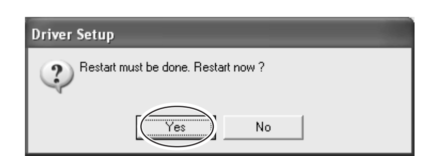
Aparecerá la pantalla de la derecha.

11 Seleccione [Uninstall], y haga clic en [Start].

Una vez eliminado el controlador, aparecerá la siguiente pantalla.



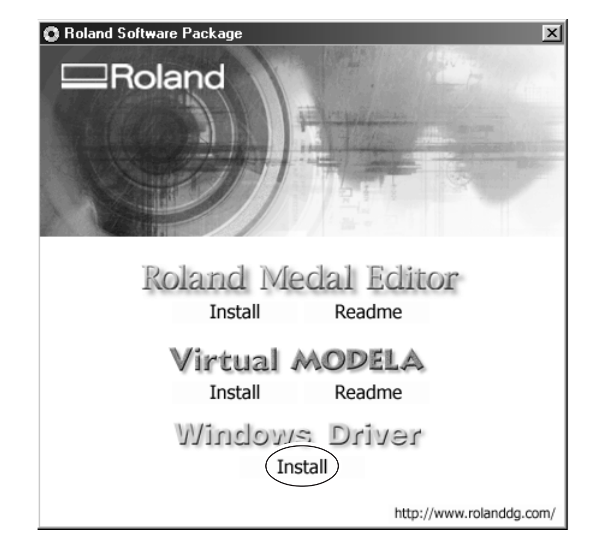
12 Haga clic en [Yes] para reiniciar el ordenador.



Windows 98/Me

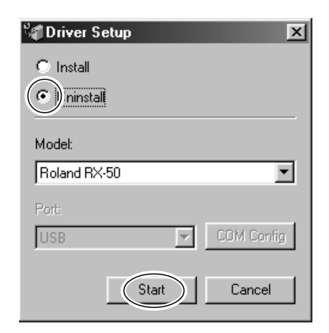
1 Antes de iniciar la desinstalación del controlador, desconecte los cables USB del ordenador.

2 Inserte el CD incluido en la unidad de CD-ROM.
El menú de instalación aparecerá automáticamente.

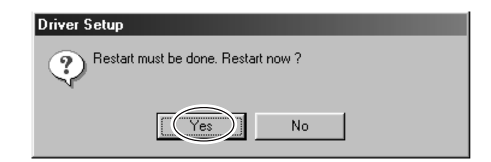


3 Haga clic en [Windows Driver Install].
Aparecerá la siguiente pantalla.

4 Seleccione [Uninstall], y haga clic en [Start].
Una vez eliminado el controlador, aparecerá la siguiente pantalla.



5 Haga clic en [Yes] para reiniciar el ordenador.



1-6 Configurar Medal Editor

Siga el procedimiento descrito a continuación para configurar un equipo de procesamiento por defecto para Medal Editor.

1 Iniciar Medal Editor

Si utiliza Windows XP

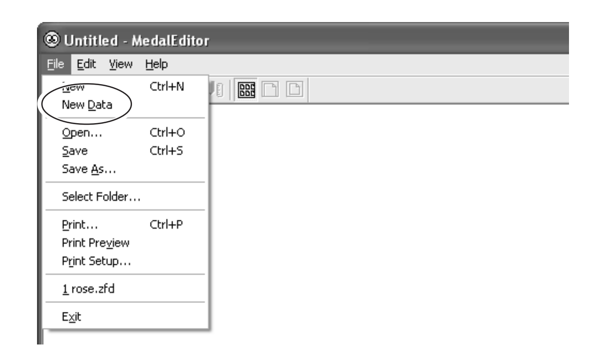
En el menú [Inicio], seleccione [Todos los programas], y a continuación [Roland Medal Editor] y [Medal Editor].

Si utiliza Windows 98/Me/2000

En el menú [Inicio], seleccione [Programas], y a continuación [Roland Medal Editor] y [Medal Editor].

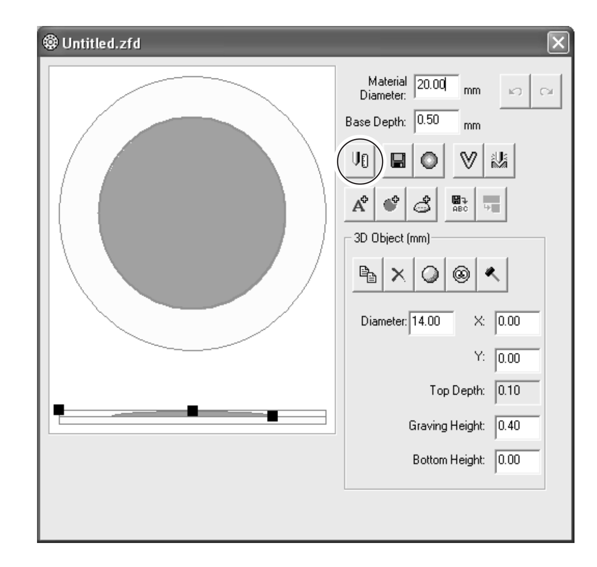
2 En el menú [File], haga clic en [New Data].

Aparece la pantalla Edit.



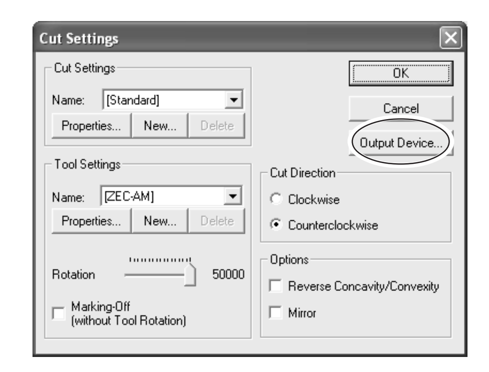
3 Haga clic en el botón [Cut Settings].

Aparece el cuadro de diálogo [Cut Settings].

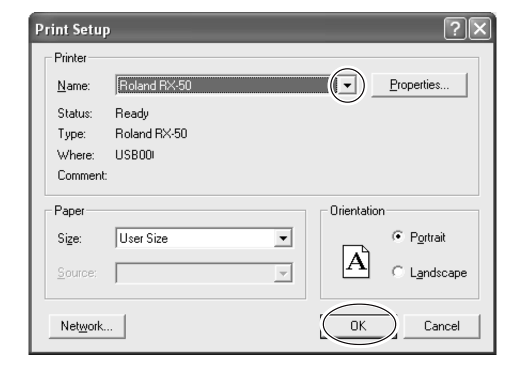


4 Haga clic en [Output Device].

Aparecerá el cuadro de diálogo [Print Setup].



5 Haga clic en [Printer Name], seleccione el nombre del equipo de procesamiento y haga clic en [OK].



6 Aparece de nuevo el cuadro de diálogo [Cut Settings].

Haga clic en [OK] para cerrar el cuadro de diálogo [Cut Settings].

Capítulo 2 Procesamiento

Este capítulo describe el procedimiento desde la creación de datos de modelado hasta el procesamiento.

2-1 Preparar las imágenes

Imagen adecuada para su procesamiento

Prepare las imágenes (fotos e ilustraciones) que desea utilizar como diseño de procesamiento.
Recomendamos utilizar imágenes que cumplan las siguientes condiciones.

Retratos

• Sin sombras en la cara
(Lo más recomendable es que esté iluminada desde la parte frontal, sin sombras en la nariz ni en los ojos).
• Vista frontal
• Primer plano de la cara si sólo piensa utilizar la cara
(Si utiliza una cara tomada de una fotografía general el procesamiento puede ser difícil debido a la baja resolución.)
• Fondo de color uniforme

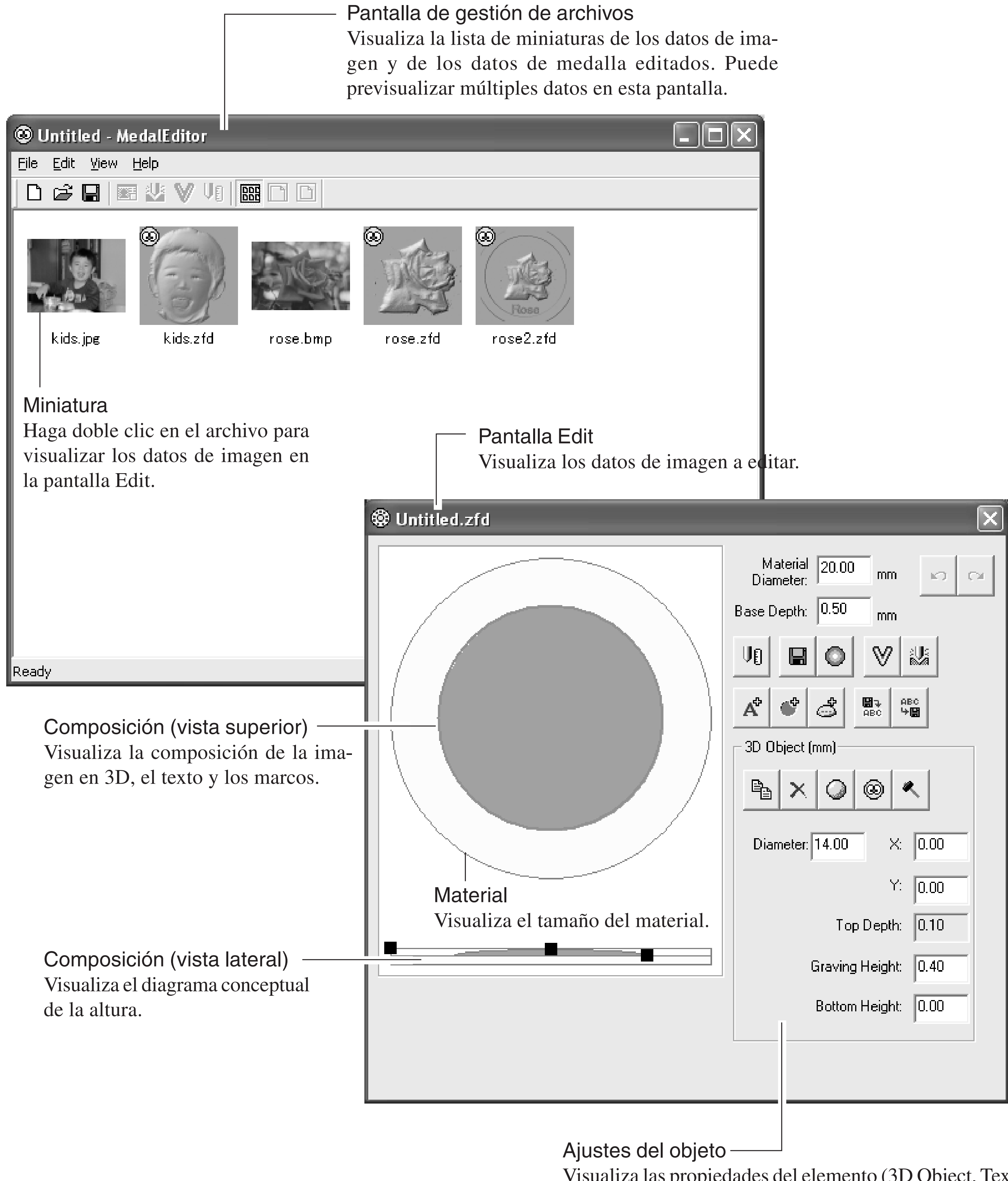
Objetos distintos a retratos

• División de color sólida (ilustraciones o logotipos con pocas gradaciones de color)
• Fondo de color uniforme

Formato de archivo

• Archivo BMP
• Archivo JPEG

2-2 Nombres y funciones



Pantalla de gestión de archivos
Visualiza la lista de miniaturas de los datos de imagen y de los datos de medalla editados. Puede previsualizar múltiples datos en esta pantalla.

Miniatura
Haga doble clic en el archivo para visualizar los datos de imagen en la pantalla Edit.

Pantalla Edit
Visualiza los datos de imagen a editar.

Composición (vista superior)
Visualiza la composición de la imagen en 3D, el texto y los marcos.

Material
Visualiza el tamaño del material.

Composición (vista lateral)
Visualiza el diagrama conceptual de la altura.

Ajustes del objeto
Visualiza las propiedades del elemento (3D Object, Text Object o Frame Object), incluyendo los ajustes o los botones de operación, seleccionado en la pantalla Edit.

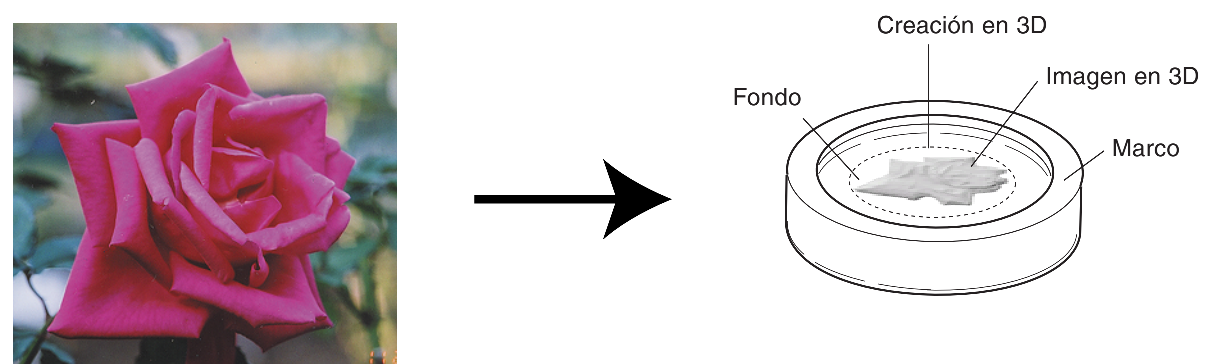
Si hace clic en una imagen en 3D : aparece 3D Object.
Si hace clic en texto : aparece Text Object.
Si hace clic en un marco : aparece Frame Object.

Si selecciona un material u otra área, las propiedades no aparecen.

2-3 Crear datos de procesamiento

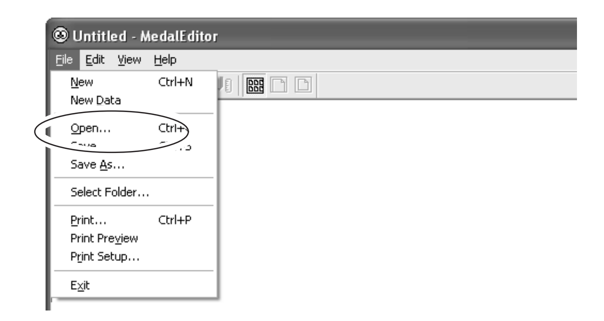
Cargar datos de imagen

Utilizamos los siguientes datos de imagen como un ejemplo para crear datos de procesamiento.



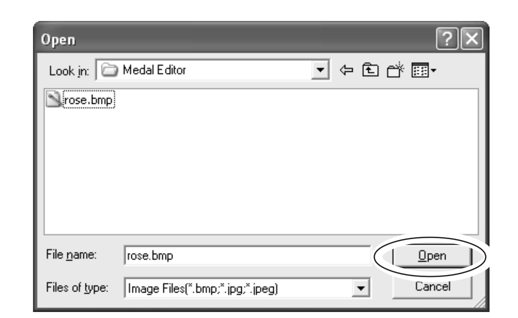
1 En el menú [File], haga clic en [Open].

Aparecerá el cuadro de diálogo [Open].



2 Seleccione el archivo de imagen que desea utilizar y haga clic en [Open].

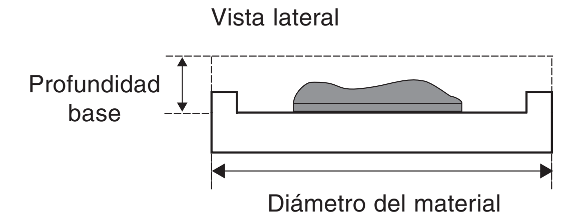
Se carga la imagen seleccionada y aparece en la pantalla Edit.

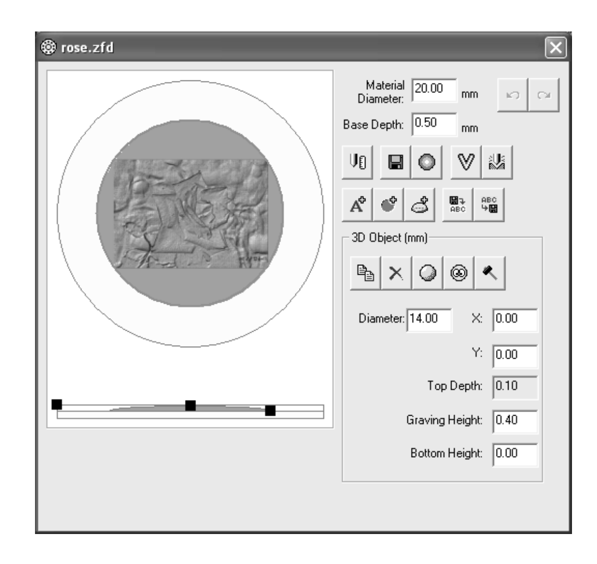


Especificar el tamaño del material

Escriba el tamaño del material colocado en el tornillo de banco.

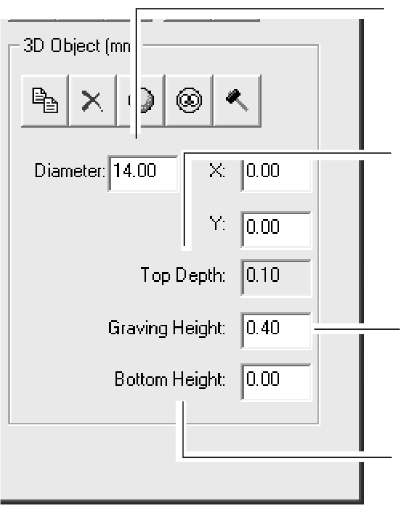
En el campo [Material Diameter], escriba el diámetro del material.
En el campo [Base Depth], escriba la profundidad de procesamiento.





Especificar el tamaño de procesamiento

Escriba el tamaño de procesamiento.

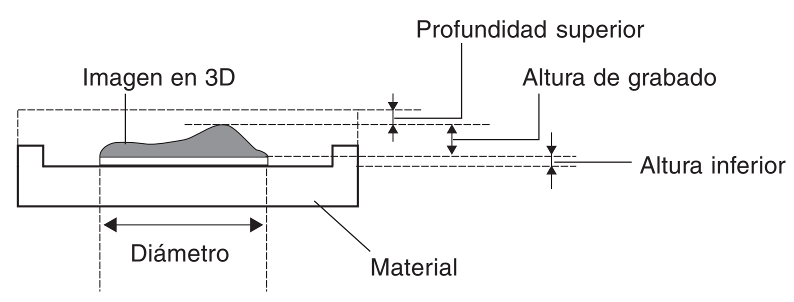


Diameter (diámetro)
Visualiza el diámetro de la imagen en 3D rodeada por un círculo.

Top Depth (profundidad superior)
Visualiza la profundidad desde la superficie superior del material hasta el máximo nivel de procesamiento de la imagen en 3D.

Graving Height (altura de grabado)
Visualiza la altura de procesamiento de la imagen en 3D.

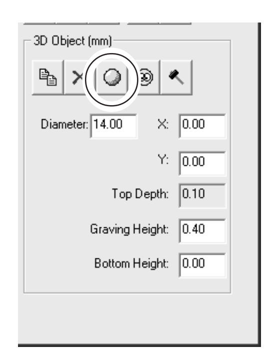
Bottom Height (altura inferior)
Visualiza la altura de la parte inferior elevada de la imagen en 3D. Cuando empiece el procesamiento por el nivel inferior, escriba el valor “0”.



Crear una imagen en 3D a partir de una imagen en 2D (objeto)

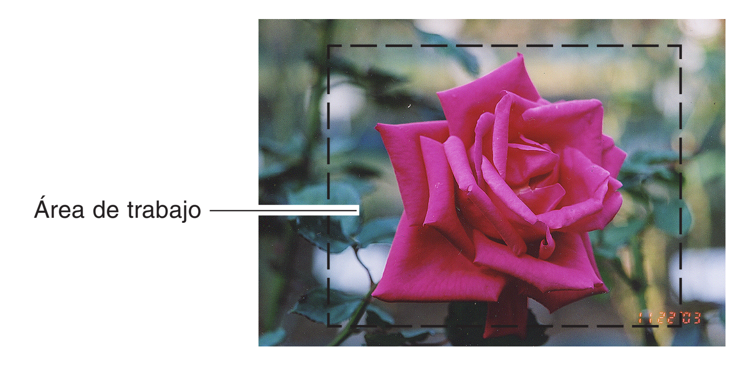
Cree la imagen en 3D utilizando [Create 3D (Object)].

Haga clic en el botón [Create 3D (Object)].
Aparece la pantalla Work Area.



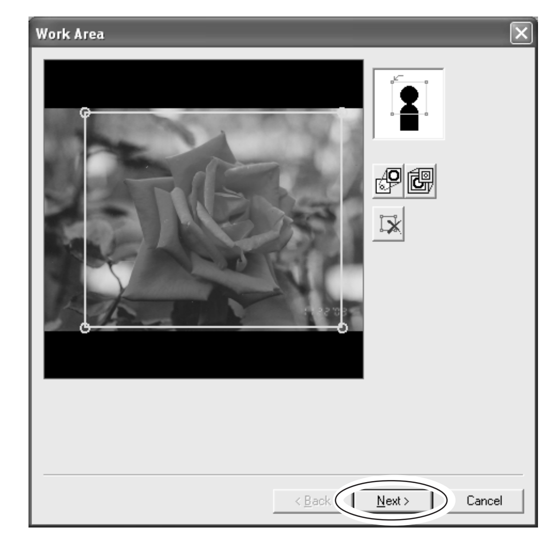
Especificar un área de trabajo

Especifique el área de la imagen original que desea utilizar para crear la imagen en 3D.



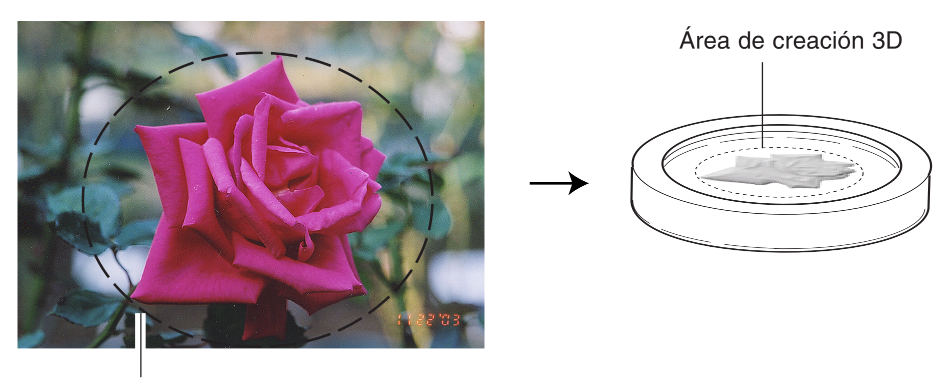
1. Arrastre el ratón por la pantalla para especificar el área de trabajo.

2. Haga clic en [Siguiente].
   Aparece la pantalla 3D Creation Area.



Especificar un área de creación en 3D

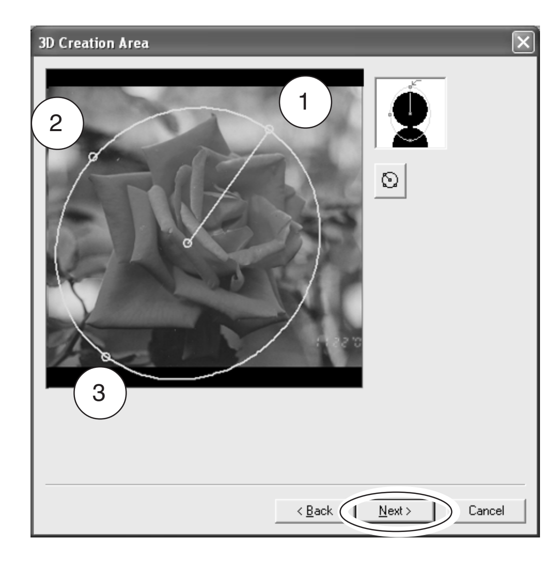
Especifique el área que desea utilizar para crear la imagen en 3D como relieve.



1 Haga clic en el punto 1, 2, 3 mostrado en la ilustración.

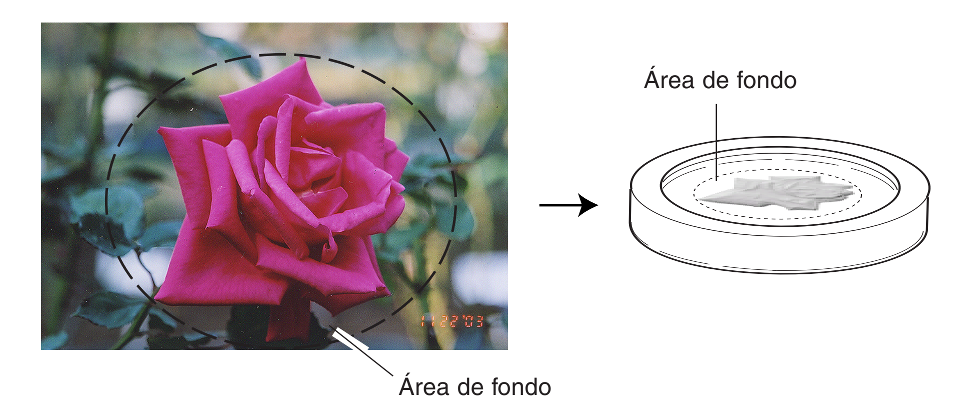
2 Haga clic en [Siguiente].

Aparece la pantalla Background Area.



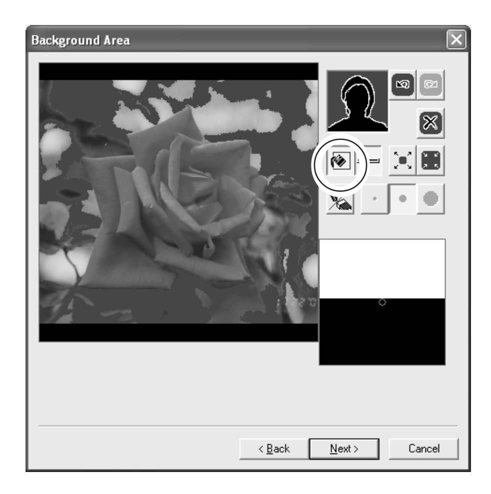
Especificar un área de fondo

Especifique el área detallada que desea utilizar para crear la imagen en 3D. El área especificada como fondo no se utiliza.



1 Haga clic en el botón y haga clic en la parte de la imagen que desea especificar como área de fondo.

Se rellena la parte donde ha hecho clic y aparece el cuadro de diálogo Filled Area.



2 Utilice la barra de deslizamiento o los botones [Wide]/[Narrow] para ajustar el tamaño del área rellenada que desea especificar como fondo.

El área rellenada aparece en la pantalla.

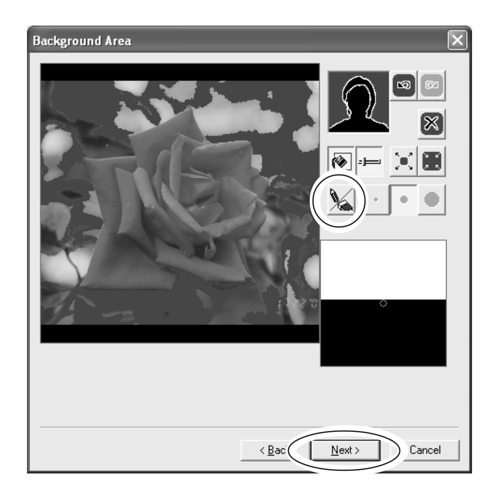


3 Utilice [Pen tool] para rellenar las zonas detalladas.

Haga clic en y arrastre el cursor por el área que desea especificar como fondo.

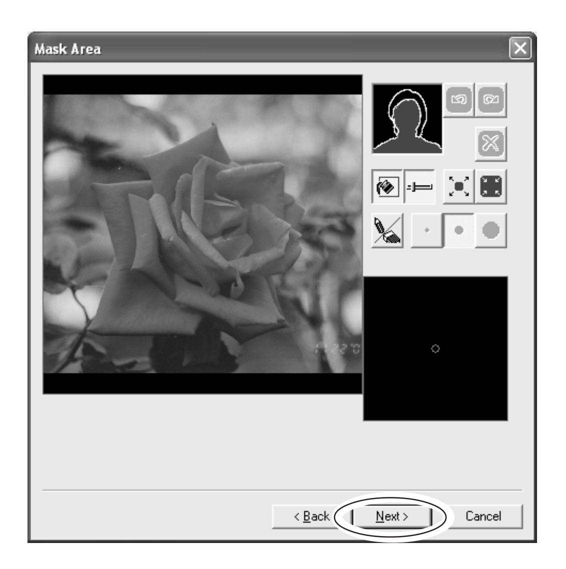
4 Haga clic en [Siguiente].

Aparece la pantalla Mask Area.



Especificar un área de máscara

Cuando convierta una imagen a 3D, especifique si el área negra subirá o bajará. Si especifica un área de máscara, las áreas negras bajarán.



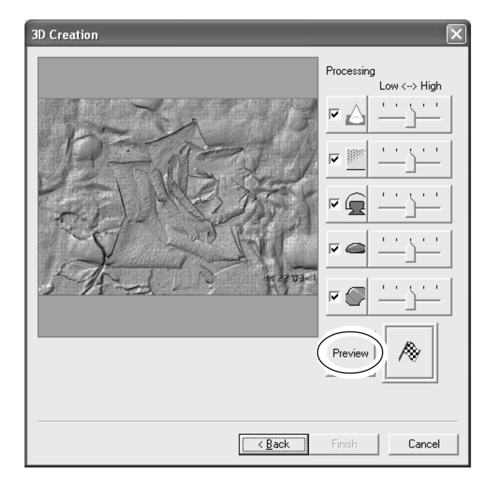
No es necesario que las especifique aquí.
Haga clic en [Siguiente].
Aparece la pantalla 3D Creation.

Convertir una imagen en 2D en una imagen en 3D

Siga el procedimiento descrito a continuación para convertir una imagen en 2D editada en una imagen en 3D.

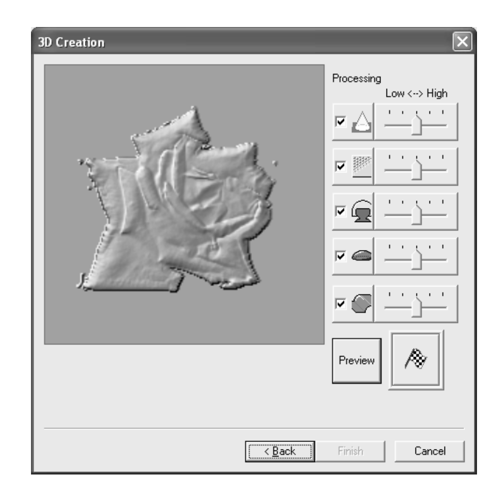
1 Haga clic en el botón [Preview].

La imagen en 3D simulada aparece en la pantalla.



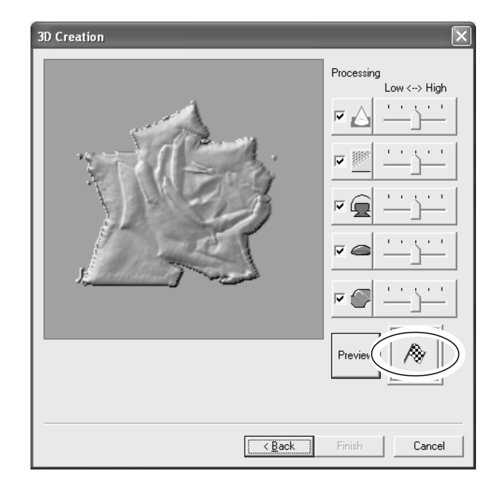
2 Compruebe la imagen en 3D simulada. Arrastre la barra de deslizamiento a izquierda/derecha para ajustar cada parámetro de procesamiento.

Para previsualizar la imagen ajustada, haga clic en el botón [Preview].



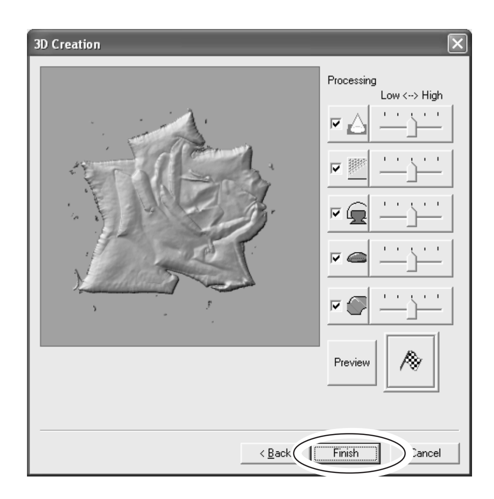
3 Haga clic en el botón [Execute].

Se inicia el procesamiento de los datos y aparece la imagen en 3D creada.



4 Haga clic en [Finalizar].

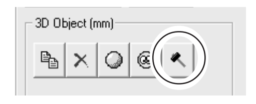
Aparece la pantalla Edit.



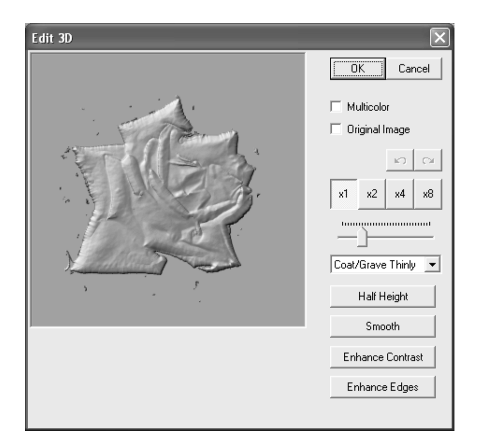


Ajuste la imagen en 3D

Si desea ajustar la imagen en 3D, haga clic en el botón mostrado en la ilustración.
Aparece el cuadro de diálogo [Edit 3D].

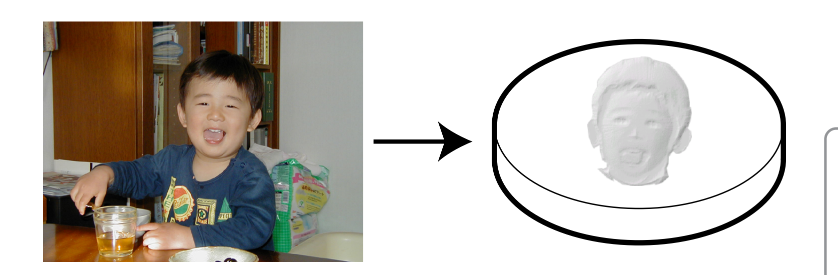


Utilice los botones de configuración o el cepillo para ajustar la imagen en 3D con detalle.



Crear una imagen en 3D a partir de una imagen en 2D (cara)

Cuando cree una imagen facial en 3D, puede especificar las posiciones de la nariz y los ojos, así como un perfil facial.





Idea

Para más información acerca de cómo crear una imagen en 3D a partir de una imagen en 2D (cara), consulte la ayuda online.

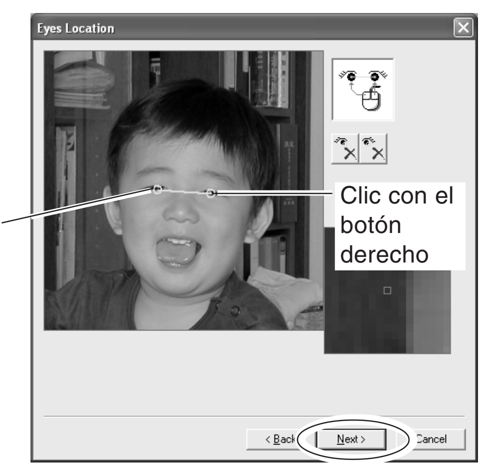
Cargar los datos de imagen de la cara.
Siga el procedimiento “Crear una imagen en 3D a partir de una imagen en 2D (objeto)”, especifique un área de trabajo y un área de creación en 3D.

Especificar las posiciones de los ojos

1 Especifique las posiciones de los ojos.
Mueva el cursor hasta el ojo derecho y haga clic con el botón izquierdo en el ojo.
Mueva el cursor hasta el ojo izquierdo y haga clic con el botón derecho en el ojo.

2 Haga clic en [Siguiente].
Aparece la pantalla Nose Location.

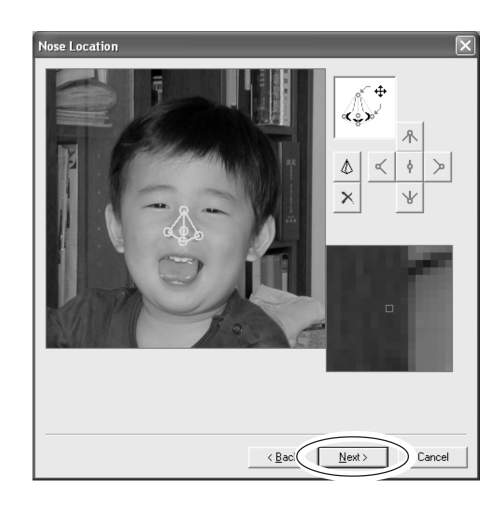
Clic con el botón izquierdo



Especificar la posición de la nariz

1 La posición de la nariz se detecta automáticamente.
Arrastre las marcas [◯] de la pantalla para ajustar la posición y el tamaño.

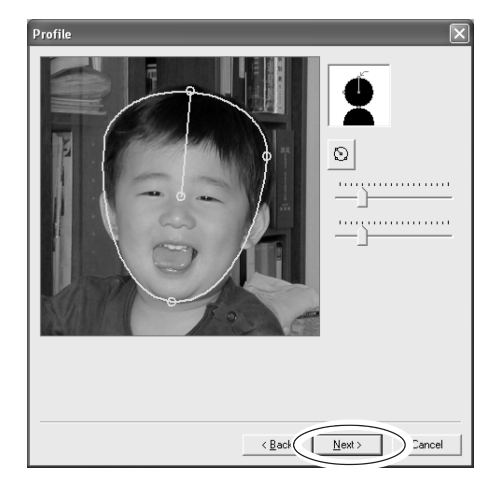
2 Haga clic en [Siguiente].
Aparece la pantalla Outline.



Especificar un perfil facial

1 El perfil facial se detecta automáticamente.

Arrastre las marcas [◯] y arrastre la barra de deslizamiento a izquierda/derecha en la pantalla para ajustar la posición y el tamaño.



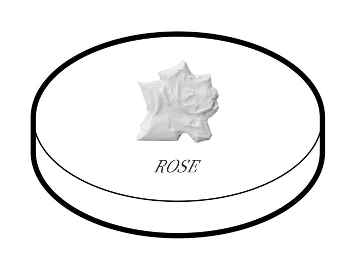
2 Haga clic en [Siguiente].

Aparece el área de fondo.

Siga el procedimiento “Crear una imagen en 3D a partir de una imagen en 2D (objeto)”, especifique un área de fondo y un área de máscara para crear una imagen en 3D.

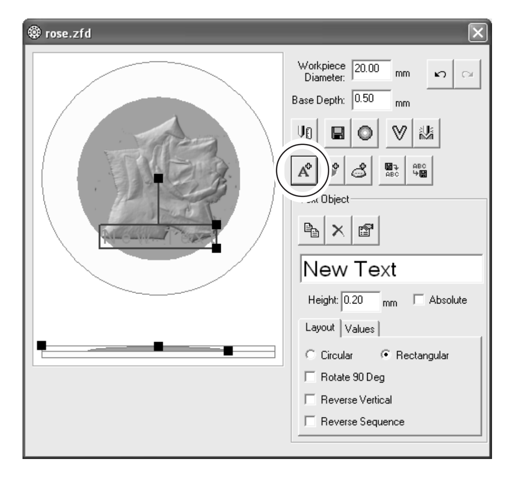
Añadir texto

Siga este procedimiento para añadir texto a la imagen en 3D.



1 Haga clic en el botón [Add Text].

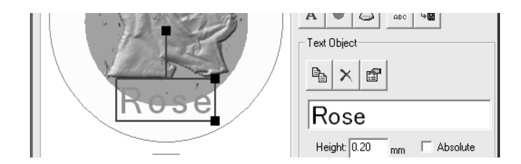
Aparece el cuadro de diálogo [Add Text].



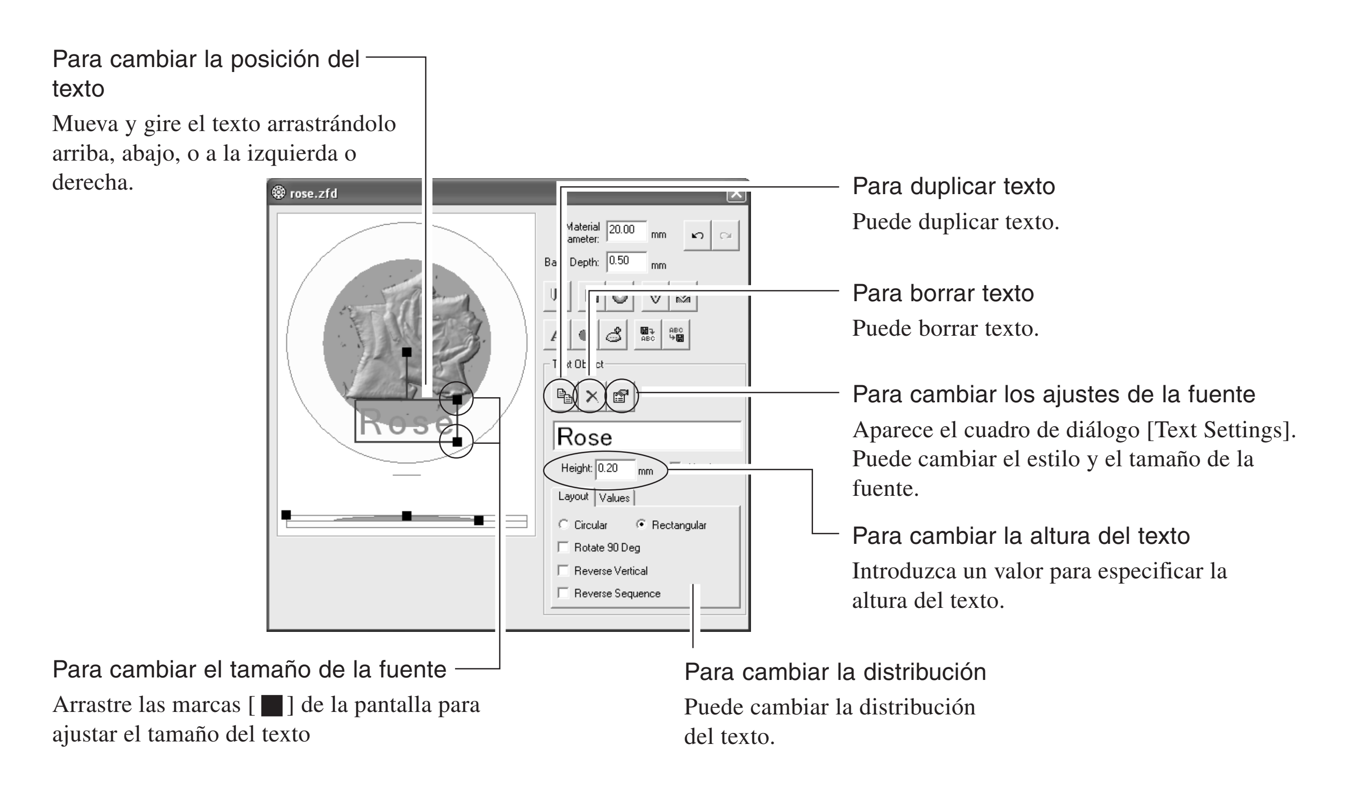
2 Escriba el texto que desea añadir en el campo [New Text].

En este procedimiento, el texto "Rose" se utiliza como un ejemplo.

El texto introducido aparece en la pantalla.



Cambiar la alineación del texto y los ajustes de fuente



Para cambiar la posición del texto
Mueva y gire el texto arrastrándolo arriba, abajo, o a la izquierda o derecha.

Para duplicar texto
Puede duplicar texto.

Para borrar texto
Puede borrar texto.

Para cambiar los ajustes de la fuente
Aparece el cuadro de diálogo [Text Settings]. Puede cambiar el estilo y el tamaño de la fuente.

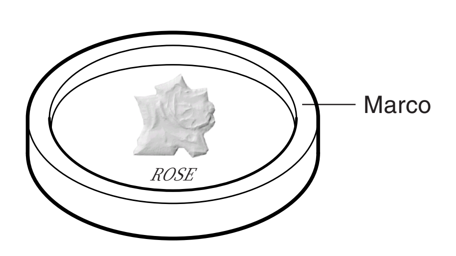
Para cambiar la altura del texto
Introduzca un valor para especificar la altura del texto.

Para cambiar el tamaño de la fuente
Arrastre las marcas [■] de la pantalla para ajustar el tamaño del texto

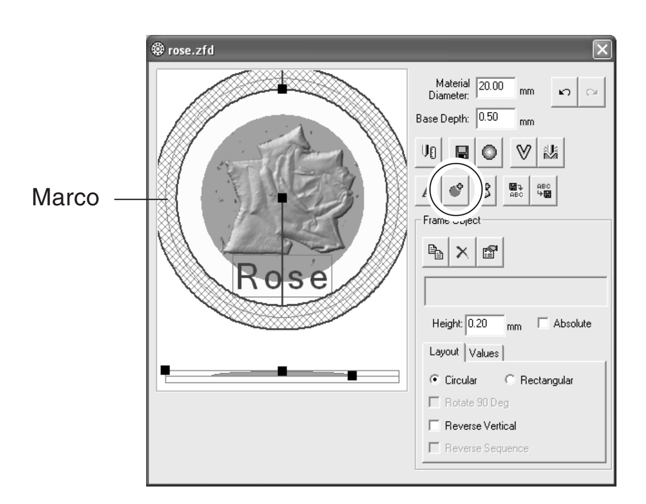
Para cambiar la distribución
Puede cambiar la distribución del texto.

Añadir un marco

Siga este procedimiento para añadir un marco alrededor de una imagen.

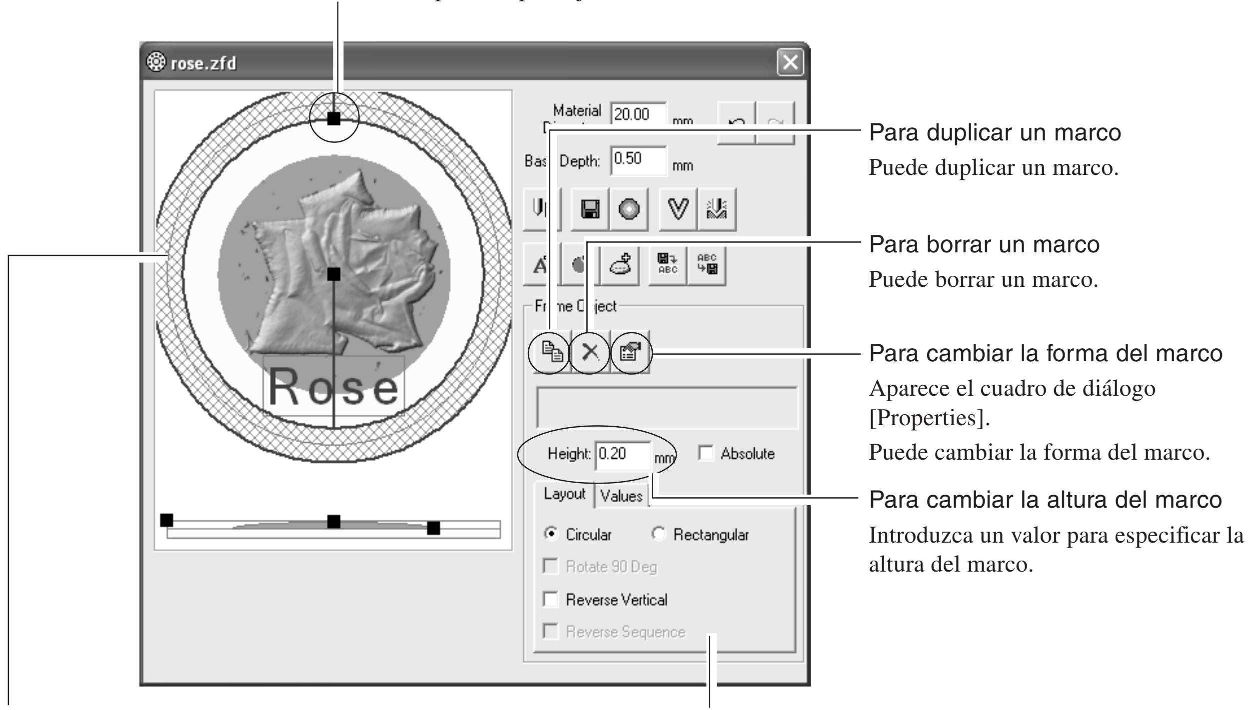


Haga clic en el botón [Add Frame].
El nuevo marco aparece en la pantalla.



Cambiar la alineación y la forma del marco

Para cambiar la anchura del marco
Arrastre las marcas [■] de la pantalla para ajustar la anchura del marco.



Para duplicar un marco
Puede duplicar un marco.

Para borrar un marco
Puede borrar un marco.

Para cambiar la forma del marco
Aparece el cuadro de diálogo [Properties].
Puede cambiar la forma del marco.

Para cambiar la altura del marco
Introduzca un valor para especificar la altura del marco.

Para cambiar la posición del marco
Mueva y gire el marco arrastrándolo arriba, abajo, o a la izquierda o derecha.

Para cambiar la distribución
Puede cambiar la distribución de la forma del marco

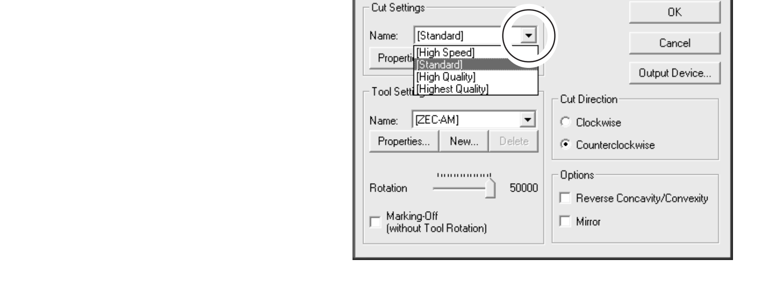
Especificar las condiciones del procesamiento

Especifique las condiciones del procesamiento.

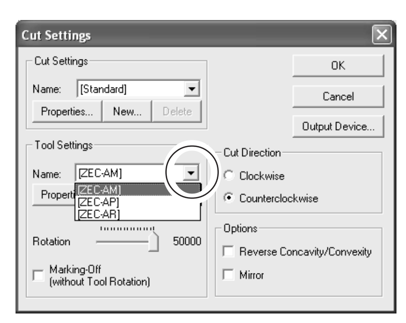
1 Haga clic en el botón [Cut Settings].

Aparece el cuadro de diálogo [Cut Settings].

2 Haga clic en [▼] y seleccione los ajustes de corte.



3 Haga clic en [▼] y seleccione el cutter instalando el equipo de procesamiento.

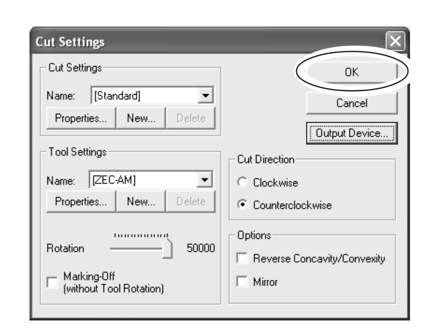


4 Ajuste la rotación [50000].

Si desea procesar un material blando, disminuya la rotación.

5 Haga clic en [OK] para cerrar el cuadro de diálogo [Cut Settings].

Aparece la pantalla de edición.

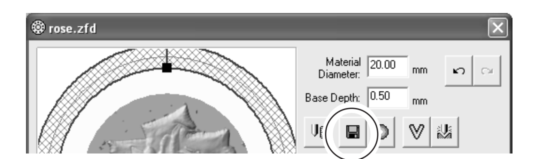


2-4 Guardar archivos

Guardar la pantalla de edición

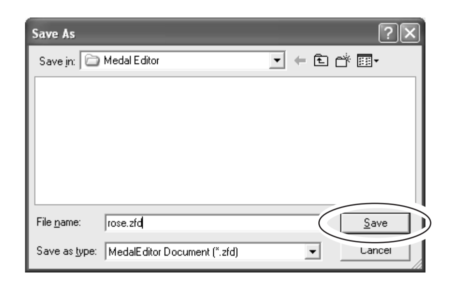
Guarde los datos de imagen en 3D.

1 Haga clic en el botón [Save As].
Aparecerá el cuadro de diálogo [Save As].



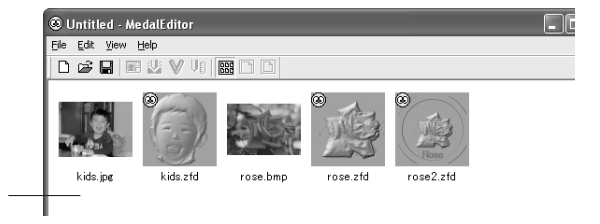
2 Especifique una ubicación para guardar el archivo de imagen y escriba el nombre del archivo.

3 Haga clic en [Save].
Los datos de imagen en 3D aparecen en la pantalla de gestión de archivos.



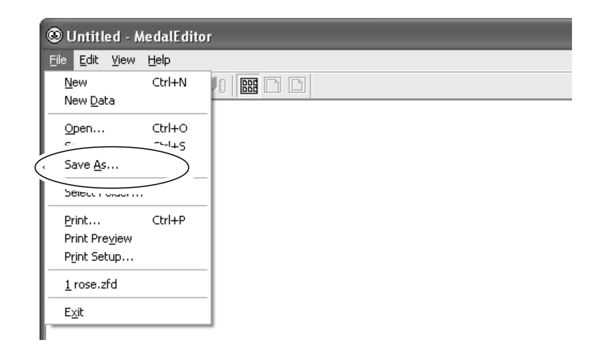
Guardar la pantalla de gestión de archivos

Puede guardar los datos de imagen en 3D y los datos de imagen en esta pantalla.



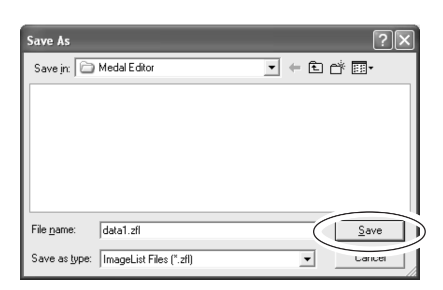
Pantalla de gestión de archivos

1 En el menú [File], haga clic en [Save As].
Aparece el cuadro de diálogo [Save As File].



2 Especifique una ubicación para guardar el archivo de lista y escriba el nombre del archivo.

3 Haga clic en [Save].



2-5 Previsualizar el resultado de un procesamiento

Con Virtual MODELA, puede previsualizar el resultado de un procesamiento antes de iniciar una operación de procesamiento real.

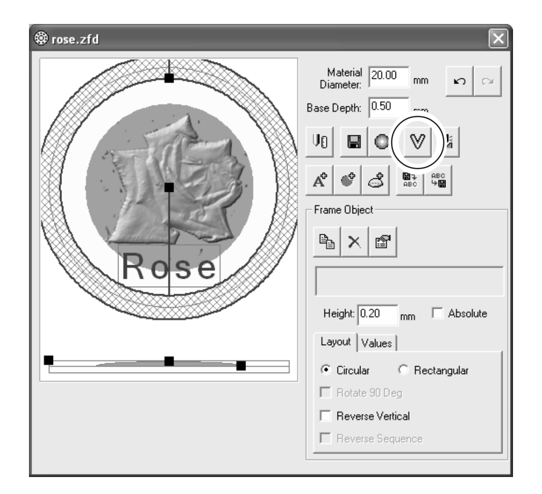
1 Seleccione los datos de medalla editados y haga doble clic.

Aparece la pantalla Edit.



2 Haga clic en el botón.

Virtual MODELA se inicia y aparece la pantalla Simulation.



3 Virtual MODELA simula automáticamente la acción del cutter y muestra en pantalla el resultado del procesamiento.

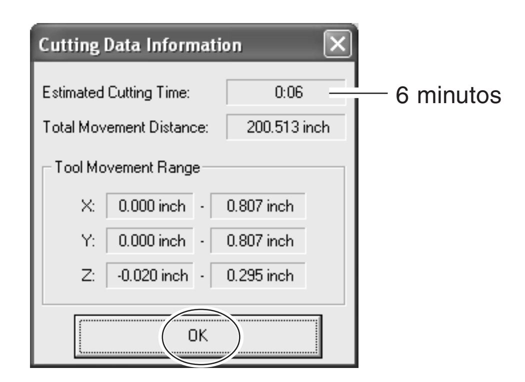


4 Haga clic en el botón.

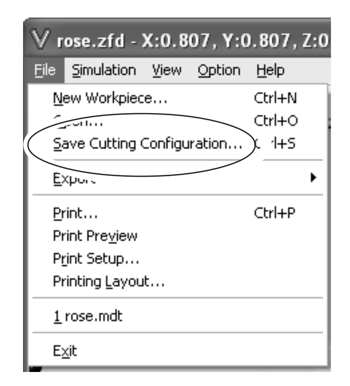
Aparece el cuadro de diálogo [Cutting Data Information].



5 Compruebe el tiempo de procesamiento estimado y haga clic en [OK].

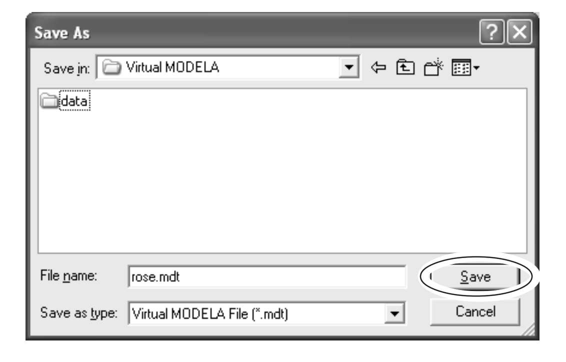


6 Para guardar los datos de simulación, seleccione [Save Cutting Configuration] en el menú [File].



7 Seleccione la carpeta para guardar el archivo y escriba el nombre de archivo.

Haga clic en [Save].



8 Haga clic en [X] y cierre Virtual MODELA.

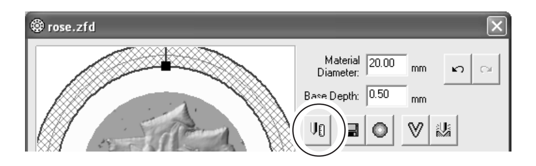
Aparece la pantalla Edit de Medal Editor.

Procesamiento inicial de un material

1 Compruebe que el material y el cutter estén instalados correctamente en el equipo de procesamiento.

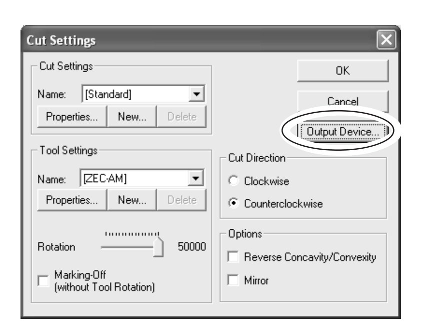
2 Haga clic en el botón [Cut Settings].

Aparece el cuadro de diálogo [Cut Settings].

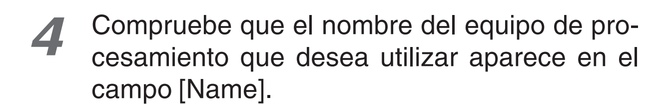


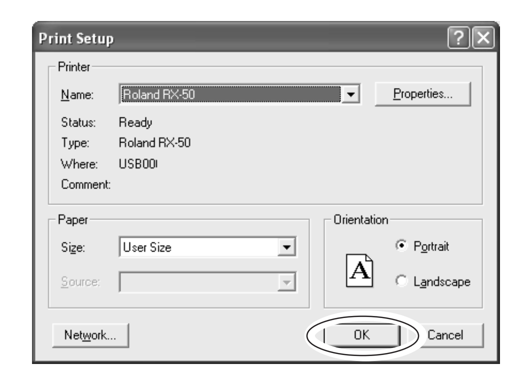
3 Haga clic en [Output Device].

Aparecerá el cuadro de diálogo [Print Setup].



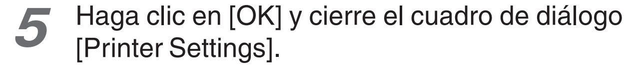
4 Compruebe que el nombre del equipo de procesamiento que desea utilizar aparece en el campo [Name].





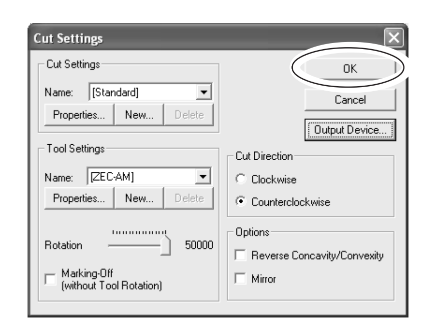
5 Haga clic en [OK] y cierre el cuadro de diálogo [Printer Settings].

Aparece el cuadro de diálogo [Cut Settings].



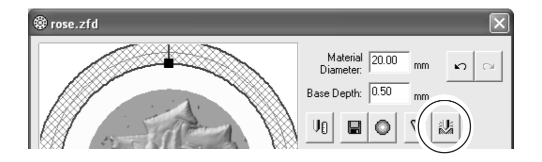
6 Haga clic en [OK] y cierre el cuadro de diálogo [Cut Settings].

Aparece la pantalla Edit.



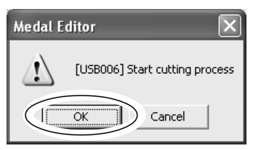
7 Haga clic en el botón [Cut].

Aparece la pantalla de confirmación.



8 Haga clic en [Aceptar].

El equipo de procesamiento se activa y empieza a procesar.



Cancelar la operación de procesamiento

1 Detenga temporalmente la operación de procesamiento.

2 **Windows XP**

Haga clic en [Inicio]-[Panel de control] y en [Impresoras y otro hardware]- [Impresoras y faxes].

Windows 98/Me/2000

Haga clic en [Inicio].

Señale [Configuración] y haga clic en [Impresoras].

3 Haga doble clic en el icono del equipo de procesamiento.

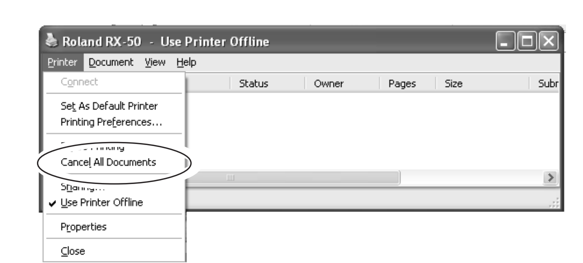


4 **Windows XP/2000**

En el menú [Impresora], haga clic en [Cancelar todos los documentos].

Windows 98/Me

En el menú [Impresora], haga clic en [Purgar trabajos de impresión] o [Purgar documentos de impresión] para dejar de enviar datos.



5 Borre los datos de procesamiento del equipo de procesamiento.

MEMO

MEMO

